MSX-Audio対応

ミュートピア

MUTOPIA

操作説明書

TOSHIBA EMI

気分はもう作曲家！

「譜面が読めない」「ギターが弾けない」「ドラムス叩くにはリズム感がない」「ヴォーカルやるには顔が悪い」………「あぁ、俺にあるのはフィーリングだけだ」と、お嘆きのあなた。そのフィーリングだけで、もうＯＫ。
このミュートピアは、フィーリングだけで作曲し、フィーリングだけで演奏してしまう、音楽は好きだけど何もできない人のためのソフトなのです（もちろん、できる人には、できる人用の楽しみ方がございます)。

ＭＵＴＯＰＩＡの内容

＊ミュートピアは、音楽演奏に初心者の方にも気軽に作曲・演奏を楽しんでいただけるように、譜面を使用しない簡単なグラフィック感覚の入力で、あなたのフィーリングをそのままメロディーにしてしまいます。

＊入力された曲は、すでにセットされている６５種類の楽器音によって演奏できる他、“ＳＯＵＮＤ　ＰＡＬＥＴＴＥ”で作った音色を使用することも可能です。ですから、初心者からマニアまで満足できる音楽作りが楽しめます。

＊その時々の気分で、世界１８カ所の伴奏を自由に選び、ただアナタのノリだけで、キーボードを弾きまくり、リズムに乗って、音楽の世界を遊びまわっていただけます。用意されている伴奏は、以下の通りです。

１，波の音	２，インディアンの太鼓	３，ブルーグラス
４，アメリカン・ロック	５，タンゴ	６，レゲエ
５，ブルース	８，ブギウギ（ビ・バップ)	９，サンバ
10，ボレロ	11，フラメンコ	12，カノン
13，アフリカン	14，アラビアン	15，オーストラリアン
16，沖縄民謡	17，阿波踊り	18，日本民謡

目　次

第１章　MUTOPIA の立上げ

第２章　各メニューの働き

音色名一覧表（シンセサイザ65音色）

☆弦楽器
01．VN1……バイオリン1
02．VN2……バイオリン2
03．VC………チェロ
04．STR……ストリングス
05．AGT……生ギター
06．EGT……エレキギター
07．DGT……ディストーションギター
08．EB1……エレキベース1
09．EB2……エレキベース2
10．WB………ウッドベース

☆鍵盤楽器
11．AP1……生ピアノ1
12．AP2……生ピアノ2
13．EPF……電子ピアノ
14．HPC……ハープシコード
15．CEL……チェレスタ
16．CLC……クラビコード
17．EO1……電子オルガン1
18．EO2……電子オルガン2
19．PO1……パイプオルガン1
20．PO2……パイプオルガン2
21．SYB……シンセベース

☆金管楽器
22．TP1……トランペット1
23．TP2……トランペット2
24．HR………ホルン
25．TRB……トロンボーン
26．TUB……チューバ
27．FHR……フリューゲルホーン
28．BRS……ブラス

☆木管楽器
29．PIC……ピッコロ
30．FL………フルート
31．CL………クラリネット
32．OB………オーボエ
33．FG………ファゴット
34．SAX……サキソホン
35．JFL……ジャズフルート

☆打楽器
36．MAR……マリンバ
37．XYL……シロホン
38．GSP……グロッケンシュピール
39．VIB……ビブラホン
40．TBL……チューブラーベル
41．KAL……カリンバ
42．ABL……アゴッグベル
43．STD……スチールドラム

☆邦楽器
44．KOT……琴
45．SHH……尺八
46．SHS……三味線
47．BIW……琵琶

☆その他の楽器
48．HAM……ハーモニカ
49．REC……リコーダー
50．TRG……トライアングル
51．ACD……アコーディオン
52．ROG……リードオルガン
53．HRP……ハープ
54．SIT……シタール
55．BAN……バンジョー
56．UKL……ウクレレ
57．TYP……トイピアノ
58．MB………ミュージックボックス

☆効果音
59．TYB……トイボックス
60．SPN……スペースノイズ
61．WAV……波の音
62．CRH……クラッシュ
63．WCK……壁掛時計
64．TYW……タイプライター
65．TUT……舌打ち

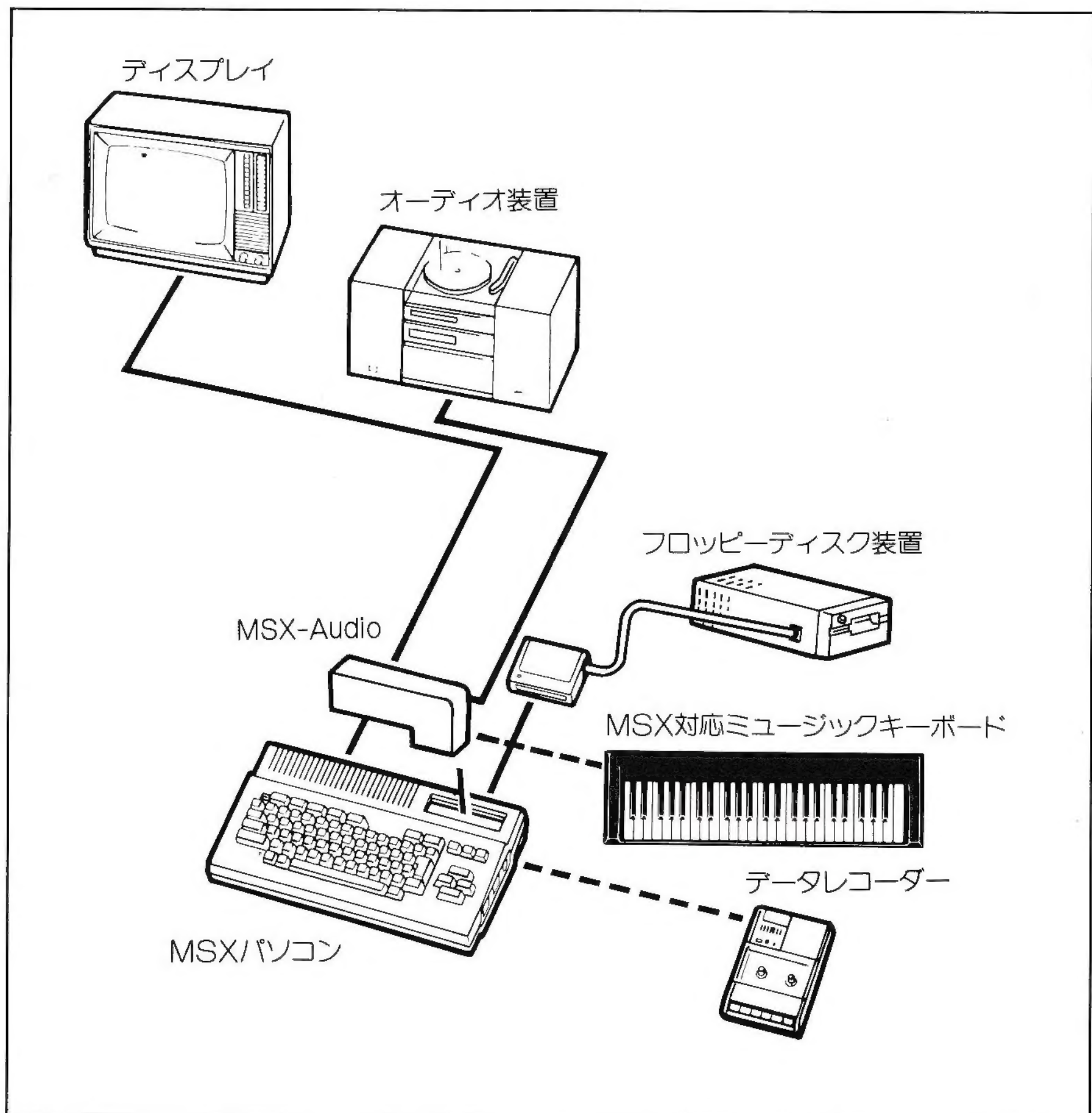
第1章

MUTOPIAの立上げ

1，必要なシステム図

(1) システム構成図

ＭＵＴＯＰＩＡを使うには、下のシステムが必要です。

・ＭＳＸパソコン（ＲＡＭ６４Ｋ以上）
・ＭＳＸ－ＡＵＤＩＯ
・フロッピーディスク装置
・ディスプレイ
・オーディオ装置
・(データレコーダー)
・(ＭＳＸ対応ミュージック・キーボード)

2，ソフトの立上げ

(1) プログラムの立上げ

ＭＵＴＯＰＩＡプログラムは、次の手順で立上げます。

①各機器が正しく接続されていることを確認します。

⇩

②ＭＳＸ－ＡＵＤＩＯユニットの内蔵ソフトスイッチをＯＮにします。

⇩

③フロッピーディスク装置に、ＭＵＴＯＰＩＡのフロッピーをセットし、ESC キーを押しながらＭＳＸ本体の電源を入れます(ESC キーを押さないで電源を入れると、ＭＳＸ－ＡＵＤＩＯの内蔵ソフトが立上がります)。

⇩

④始めにＭＳＸ－ＢＡＳＩＣの画面が表示され、それに続くタイトル画面の時に SPACE BAR を押すと、ＭＵＴＯＰＩＡの画面（下）が表示されます。

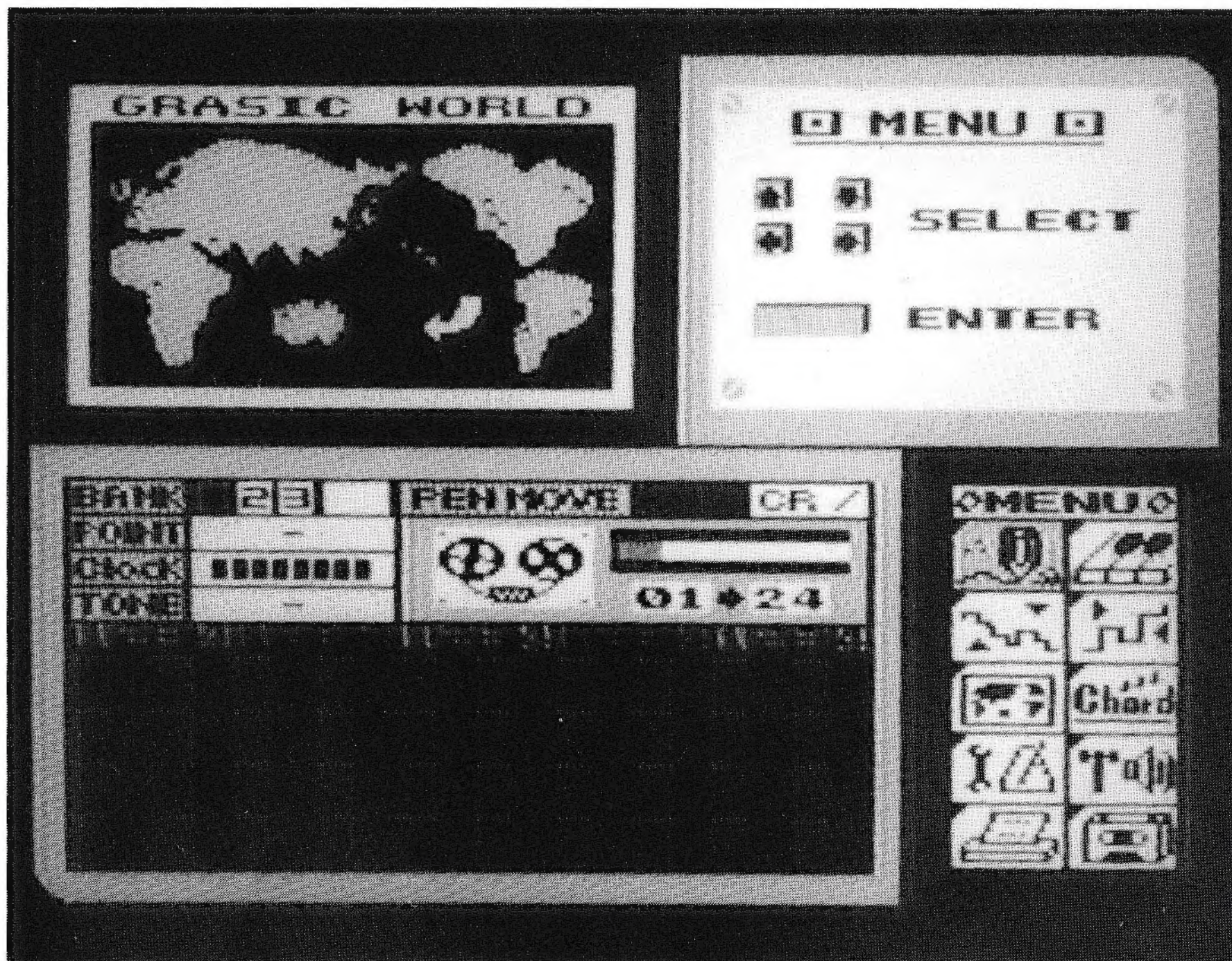
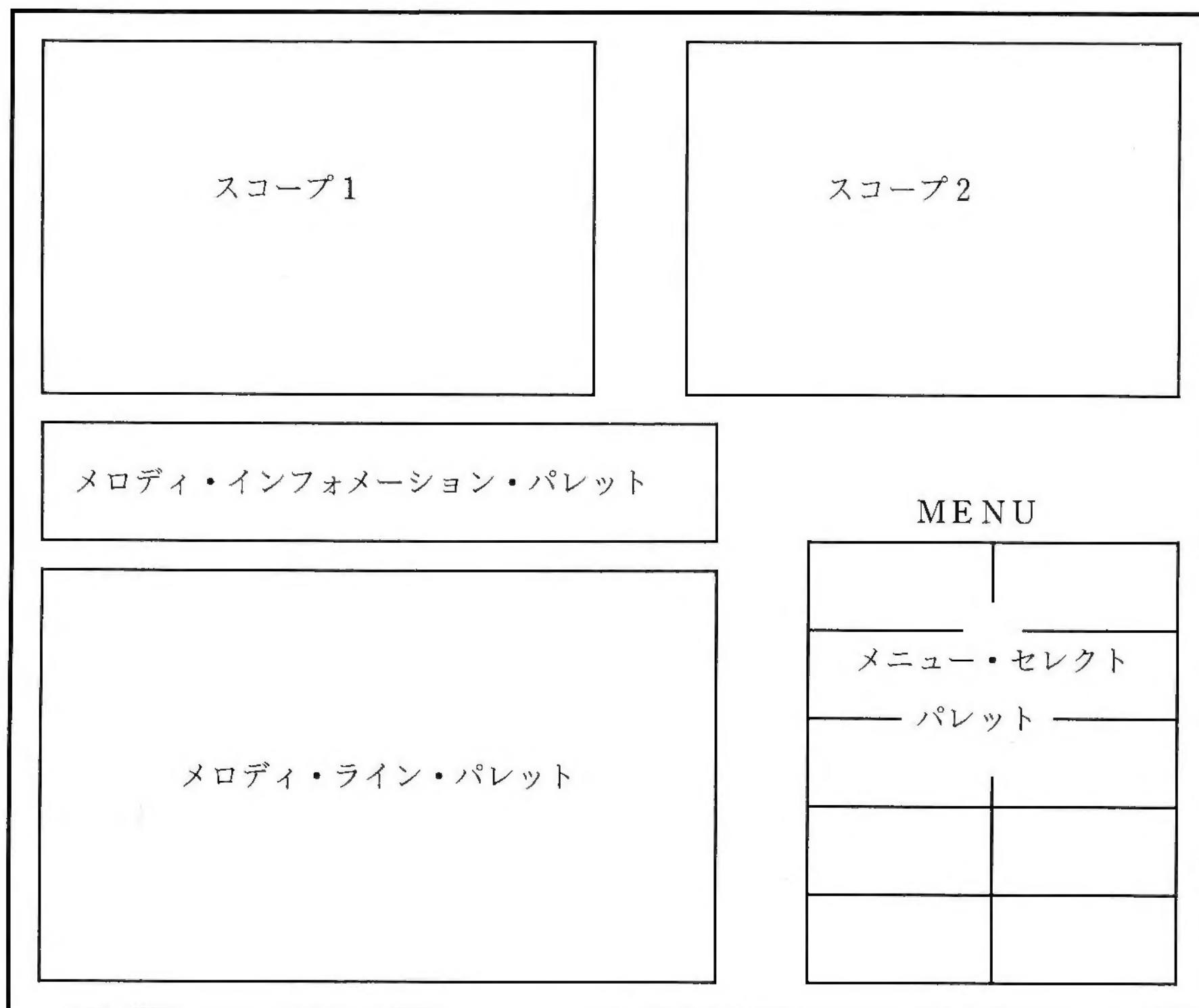
3，画面の構成

(1) 画面構成とその機能

スコープ1

スコープ2

メロディ・インフォメーション・パレット

MENU

メニュー・セレクト

パレット

メロディ・ライン・パレット

①メニュー・セレクト・パレット

曲作りのための10種類のメニューを選択できます。

②スコープ1

メニュー選択により切り替り、曲の特徴などを設定します。

③スコープ2

メニュー選択により切り替り、使用するキーの説明が表示されます。

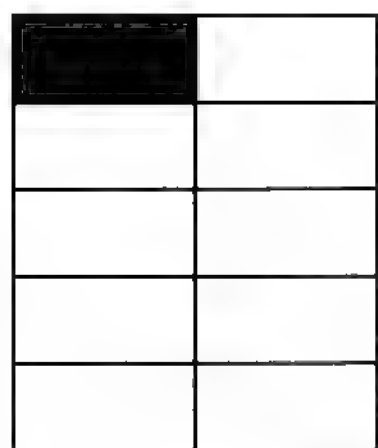
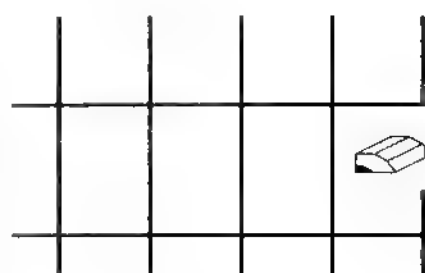
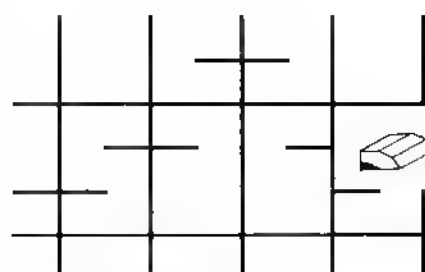
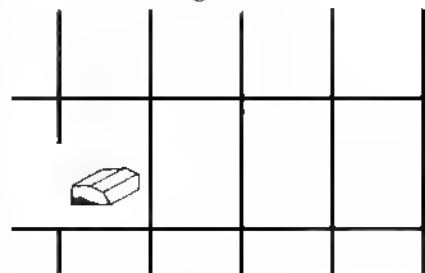
④メロディ・インフォメーション・パレット

作曲中や演奏中の小節、メロディーの音程などが表示されます。

⑤メロディ・ライン・パレット

作曲中や演奏中の曲のメロディー・ライン・グラフィックが表示されます。パレットは、約4オクターブを表しています。

4，何はともあれ遊んじゃおう

(1) まずは演奏から

①立上げの画面では、メニュー・セレクト・パレットの左上にある鉛筆の枠がグレーになっています。

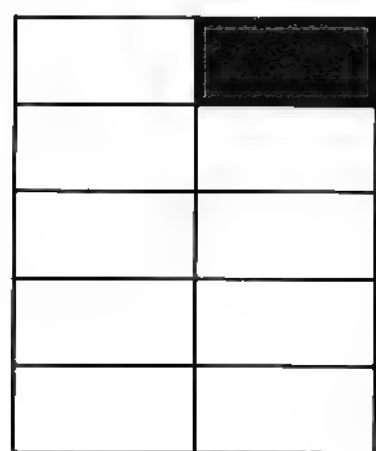
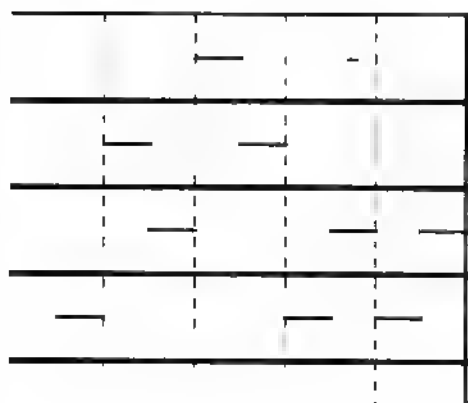
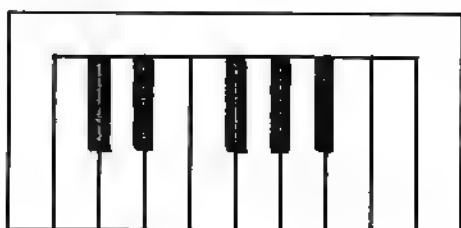
②そのまま SPACE BAR を押してください。鉛筆の枠が緑色に変わり、メロディ・ライン・パレットに鉛筆のイラストが表われます。

＊ CLS を押すとが左端に移動します。

③この状態でメロディ・ラインが入力できます。上下のカーソルキーでを上下させると音程が変わります。 SPACE BAR を押すとその位置の音が入力され、パレットに書き込まれます。 SPACE BAR を押したまま を移動させれば、連続したメロディーが入力できます(メロディーはデタラメでかまいません)。

④メロディーが書き終ったら、 F 4 を押します。タンゴの伴奏に乗って、貴方の書いたメロディーが電子オルガンの音色で演奏されます。デタラメに入力したメロディーにしては、やけに合っているでしょう。それがこのソフトの秘密なんです。

＊メロディーを書く前に 2 を押すとカノンに、 3 を押すとアメリカン・ロックになります。ともかく試してみてください。

(2) ミュージック・キーボードでの遊び方

①メニュー・セレクト・パレットの左上にあるグレーの枠を、▶を押してミュージック・キーボードのイラストに移し SPACE BAR を押します。

②ミュージック・キーボードの枠が緑色に変わります。

SPACE BAR

⇩

SPACE BAR

⇩

♪♪♪♪♪♪♪

③そこで、もう1度 SPACE BAR を押すと、バックの演奏が流れます。バックのリズムに合わせながらミュージック・キーボードを弾いてください。ほら、弾けるでしょう？

今までミュージック・キーボードを弾いたことのない人でも、バックの演奏に耳を傾けながら鍵盤を弾いていると、もう、気分は作曲家！

＊メロディーを書く前に 2 を押すと、カノンの曲に、3 を押すと、アメリカン・ロックになります。

⇩

④とりあえず弾き終えたら、 F 4 を押してください。今入力した曲が伴奏と共に演奏されます。自分でも以外と思うほど曲らしくなってませんか？

F 4

⇩

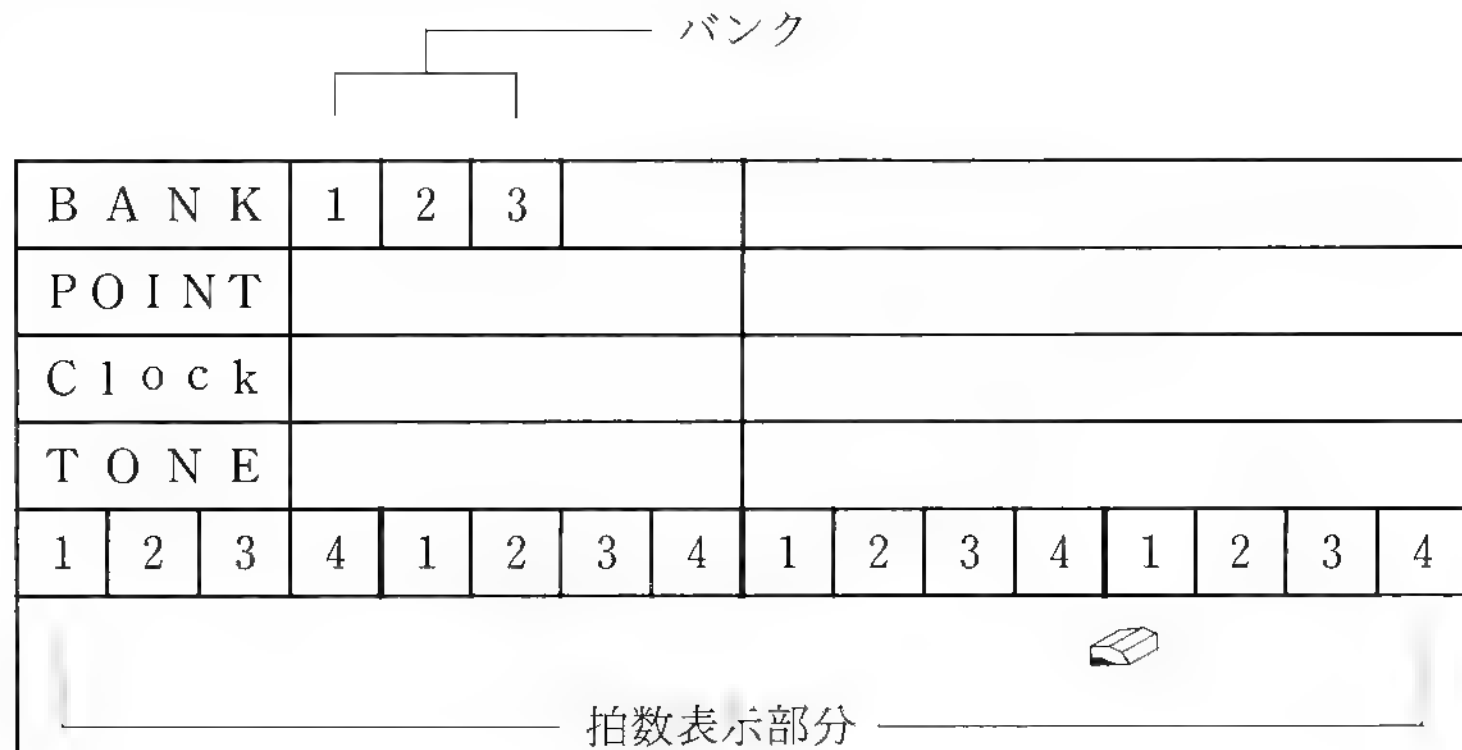
♪♪♪♪♪♪♪

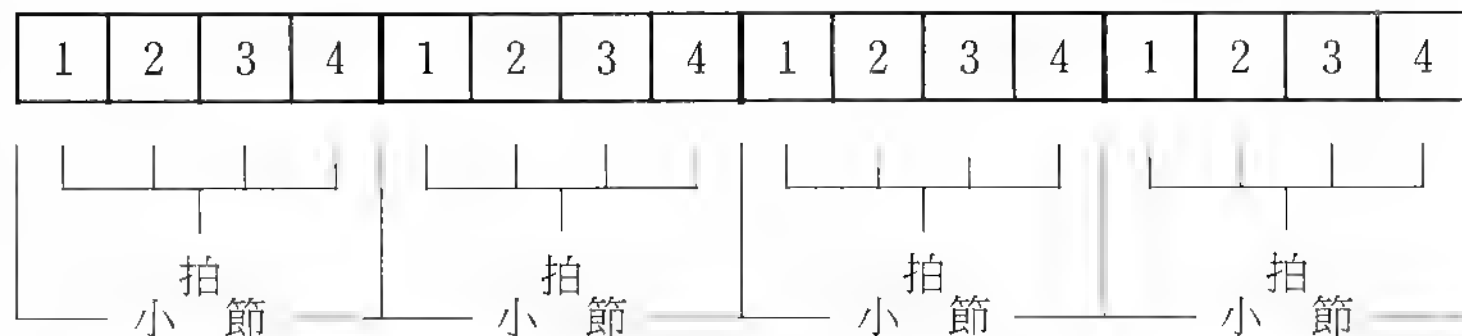
(3) WORLD　MAPで伴奏を選ぼう

入力を始める前にWORLD　MAPメニュー（P.25参照）で、好きな伴奏を選んでください。PENCILメニューでは、それぞれの伴奏に合う音が入力されます。

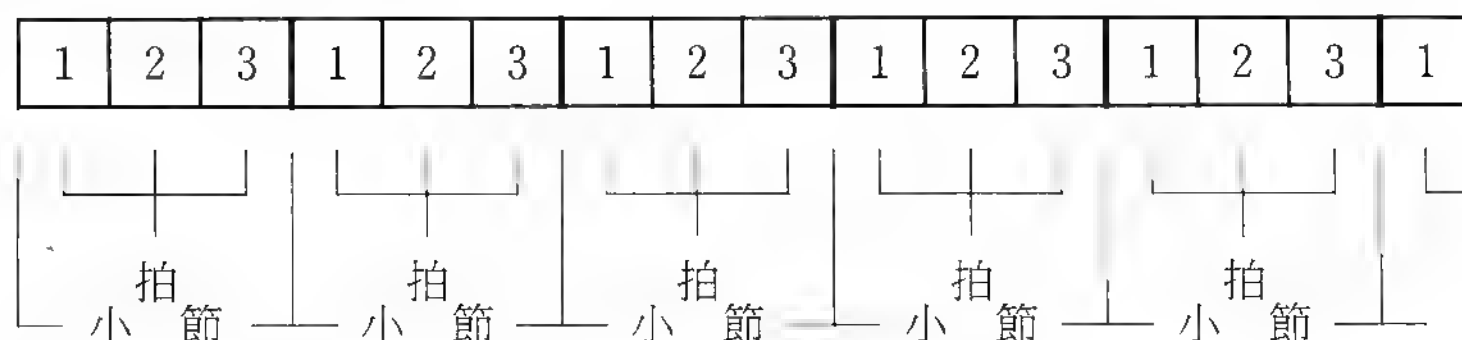
5，曲を構成する単位

(1) 拍子と小節

MUTOPIAでは、次のような単位で曲が構成されています。その画面上のグラフィック表示は以下の通りです。

【4／4拍子の場合】

4／4拍子を選んだ場合、拍数表示部分は、以下の構成になります。

＊4／4拍子の場合は、1バンク＝24小節、1ファイル＝3バンクとなります。

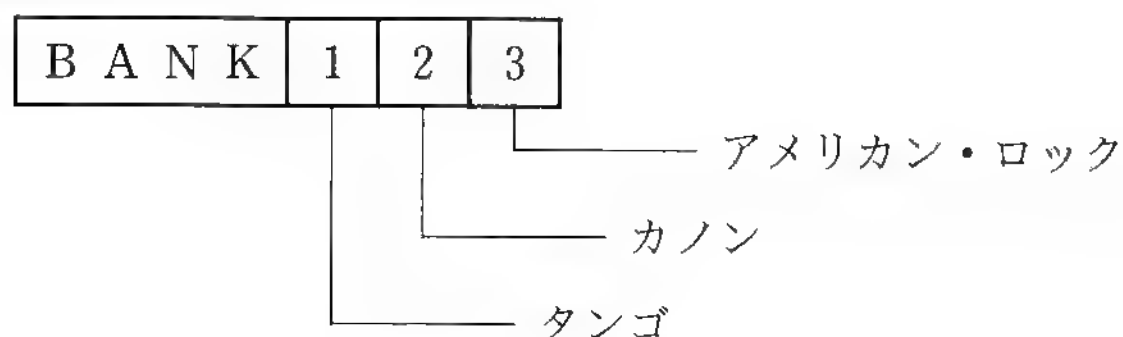
【3／4拍子の場合】

3／4拍子を選んだ場合、拍数表示部分は、以下の構成になります。

＊３／４拍子の場合は、１バンク＝３２小節、１ファイル＝３バンクとなります。

【バンクの機能】

以上のように、１つのバンクには、４／４拍子で２４小節、３／４拍子で３２小節が入ります。演奏はバンクごとに、または３バンク続けることもできますので、１つの曲を作るのに曲の長さによって、使用するバンク数を決めます。

	４／４拍子	３／４拍子
１曲＝１バンク	２４小節	３２小節
１曲＝２バンク	４８小節	６４小節
１曲＝３バンク	７２小節	９６小節

＊ただし、立上げの状態では、各バンクには以下のようにおのおの別々の伴奏がセットされています。

複数のバンクを使って１つの曲を作る場合は、特殊な曲を除いては、バンクの伴奏を同じものにしておかなければなりません。「メニューの機能」の「WORLD　MAP」（P.25参照）を見て、行なってください。

＊バンクの演奏は、ファンクションキーで行ないます。

［F4］か［F5］を押すと、指定した１つのバンクが演奏されます。［F10］を押すと、［1］［2］［3］の３つのバンクを続けて演奏します。くわしくは、次ページの「ファンクションキーの機能」を参照してください。

＊**バンクの指定**……数字キーの［1］［2］［3］を押すことにより、バンクを指定でき、指定されたバンクは緑色で表示されます。また、演奏中のバンクは、赤色で表示されます。

6，ファンクションキーの機能

(1) １０個のファンクションキー

１０個のファンクションキー［F１］～［F10］は、おのおの次のような機能を持っています。

［F１］…PENCILまたはCHORDメニューで、指定した１拍（拍数表示部分が白い枠で囲まれる）だけを演奏します。指定がない場合は、バンクの先頭の１拍目が演奏されます。

［F２］…PENCILまたはCHORDメニューで、指定した１拍（拍数表示部分が白い枠で囲まれる）から１小節分だけを演奏します。指定がない場合は、バンクの先頭の１小節分が演奏されます。

［F３］…メロディ・ライン・パレットに、現在表示されている部分だけを演奏します。

［F４］…指定した１つのバンクを演奏します。メロディ・ライン・パレットには、メロディ・ラインを表示します。

［F５］…指定した１つのバンクを演奏します。メロディ・ライン・パレットには、メロディーのイメージをグラフィック表示します。

［F６］…PLAY　SIZEモードといい、演奏する長さ(プレイ・サイズ)を、“何番目の小節”から“何番目の小節”まで、という形で指定します。プレイ・サイズは、メロディ・インフォメーション・パレットの右下に表示されます。

この表示は、指定されたバンクの中の小節数を表わしています。拍子の設定によって数値が変化し、以下のようになります。

4／4拍子の場合　[01] ⇨ [24]
3／4拍子の場合　[01] ⇨ [32]

左側が演奏を始める小節の番号で、右側が演奏を終える小節の番号です。

＊小節の番号と何拍目かは、POINT欄に表示されます。

【プレイ・サイズの指定の方法】

① [F6] を押し、左右のカーソルキーで始めの小節か終りの小節かを選びます。選ばれた枠は赤色表示されます。

⇩

② [INS] または [DEL] で、小節番号を希望の数値に変更します。

⇩

③ [ESC] を押すと、元の画面に戻ります。

[F7] …BANK　COPYモード（バンクのコピーを行なう）。

【バンク・コピーの方法】

①コピー先のバンクを数字キー [1] [2] [3] で選びます。

⇩

② [F7] を押す。スコープ2に“BANK　COPY”が表示されます。

⇩

③スコープ2の中のSOURCE [1] [2] [3] の中から、コピー元のバンクをカーソルキーで選びます。

⇩

④ [SPACE BAR] を押すと、コピーが実行されます。

[F8] …DATA　CLEARモード（作曲中のバンクのメロディー・ラインをすべて消す）。

【データ・クリアの方法】

① [F8] を押す。スコープ2に“DATA　CLEAR”が表示されます。

⇩

② SPACE BAR を押すと、データ・クリアが実行され、メロディー・ラインがすべて消えます。

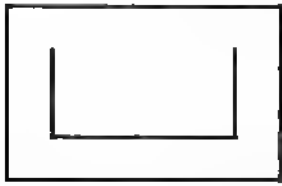
＊ SHIFT ＋ CLS でも、ＤＡＴＡ　ＣＬＥＡＲモードに入れます。

F 9 …指定したバンクの伴奏とメロディー・ラインを、逆から演奏します。

F10 …すべてのバンクを、 1 → 2 → 3 の順で演奏します。

【関連するキー】

STOP ……演奏を中止させます。

ESC …… F 6 F 7 F 8 を押し、それぞれのモードに入った後で、そのモードを中止して元に戻ります。

RETURN … F 4 と同じに、指定された１つのバンクが演奏されます。

7，メロディー・インフォメーション

(1) パレットの内容

メロディー・インフォメーション・パレットには、以下の機能があります。

BANK……指定されたバンクは緑色、演奏中のバンクは赤色で表示されます。

POINT…現在入力中または演奏中の拍の、バンク内での位置が表示されます。左の数字が小節数、右の数字が拍数を表わします。

Clock…1拍を8つに分けてあり、演奏中は左から右へと移動し、拍の中で演奏している位置が示されます。

TONE……現在入力中または演奏中の音の音程（オクターブと音名）が表示されます。

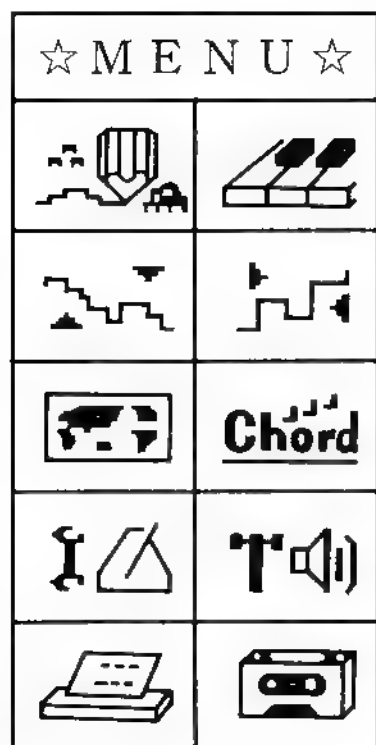
HM／CR…PENCILメニュー（P.20）を参照してください。

8，メニューの選択と機能

(1) メニューの選択方法

１０種類のメニューには、曲作りのための諸機能があります。

【メニューの選択方法】

☆MENU☆	
	Chord

①カーソルキーでメニュー欄の灰色表示を、希望の欄へ移動します。

⇩

② SPACE BAR を押すとメニューが選択され、メニュー欄が緑色に変わります。

⇩

他のメニューに移る場合は、 ESC を押します。メニュー欄は灰色になり、移動できる状態になります。

【メニューの働き】

PENCIL…………メロディーの入力をを使って行ないます。

RECORD…………メロディーの入力を、ミュージック・キーボードを使って行ないます。

TRANSPOSE…入力したメロディー全体の音程を変更します。

QUANTIZE……入力したメロディー全体の音長を変更します。

WORLD MAP…バンクごとに、世界地図に表示されている各地の伴奏をセットできます。

CHORD……………コードを設定する機能です。

CON. BACKING…バッキングを設定します。

CON. SOUND…メロディー、バッキング、ベース、ドラムの音量・音色を設定します。

PRINT……………メロディーをプリンタで印刷します。

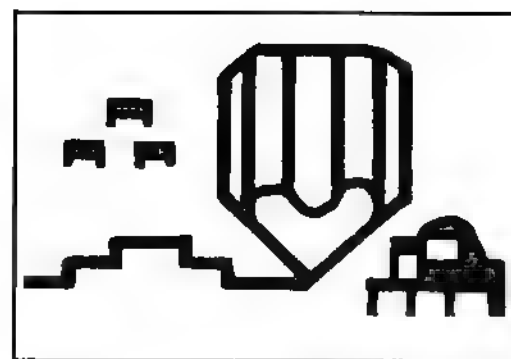
FILE………………フロッピーディスクやカセットテープに曲や音色データをセーブ・ロードします。

第2章

各メニューの働き

1，PENCILメニュー

(1) メロディー・ラインの入力

メニュー枠の灰色表示を右のイラストの欄に合わせ、SPACE BAR を押すと、欄は緑色表示に変わり、PENCILメニューに入ります。メロディー・ライン・パレットには、✏(鉛筆)が表示されます。

【入力の方法】

①✏は上下左右のカーソルキーで動かし、その正確な位置は上のスコープ1の五線譜上に赤い三角形で表示されます。

② SPACE BAR を押すと✏の先の音が入力され、メロディー・ラインがメロディー・ライン・パレット上に書き込まれます。

③入力する音長は、スコープ2に表示されている32分音符〜全音符を、INS と DEL を使って選択します。選ばれた音符の表示は青色になります。

④ SPACE BAR を押したまま、✏をカーソルキーで移動させていけば、連続したメロディーの入力ができます。

⑤すでにメロディーが入力され、メロディー・ラインが書かれている場合に、そのメロディー・ライン上に✏を移動させると、入力されている音を鳴らして聞くことができます。また、新たにメロディー・ラインを書き込んだ場合は、前のメロディー・ラインは消えます。

⑥ SHIFT キーを押すと、メロディー・ライン・パレットに消しゴムが表示され、入力した音符を消すことができます。消しゴムの移動はカーソルキーで行ないます。

【特殊キーの機能】

① CLS ……バンクの先頭に✏が移動します。

② GRAPH ……メロディー・ライン・パレットの色を替えます。色の種類は3種類あり、FILEメニュー以外のどのメニューでも使用できます。

CTRL ＋カーソルキー……１拍単位でスクロールする。

CTRL ＋ TAB ＋カーソルキー……１小節単位でスクロールする。

TAB ＋カーソルキー……ペンが１拍単位で移動する。

SHIFT ＋ CLS ……ＤＡＴＡ　ＣＬＥＡＲモードに入る（ F８ と同じ)。

SELECT ……メロディー・インフォメーション・パレットに表示されているＰＥＮＭＯＶＥのパラメータ HM/CR の切り替えを行ないます。設定された方は赤色表示されます。

☆ HM/CR の違い☆

このパラメータのセットにより、画面上でペンを動かして入力できるメロディー・ラインの構成音を切り替えることができます。

HM の場合：ＣＯＮＳＴＲＵＣＴＩＯＮ (Backing)メニューのモードの設定により、以下の２通りになります。

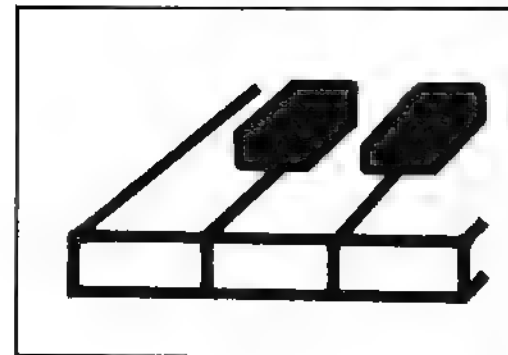
① CHORD モードの場合
ＣＨＯＲＤメニューで拍ごとに設定したコードのアルペジオ（分散和音）が入力されます。

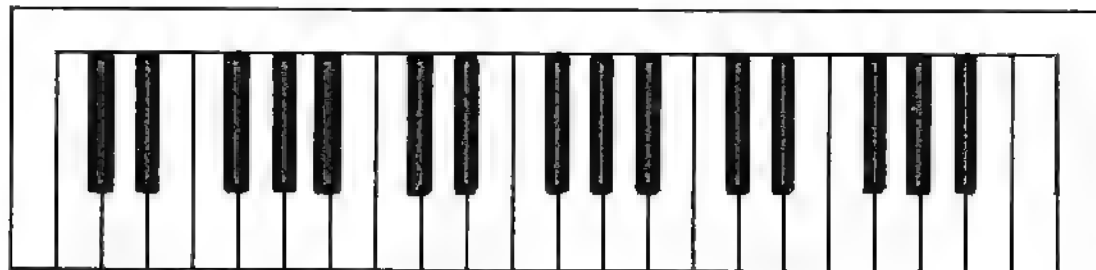
② SCALE モードの場合
ＣＯＮＳＴＲＵＣＴＩＯＮ (Backing)メニューのＳＣＡＬＥで設定したスケールの音が入力されます。

CR の場合：ＣＯＮＳＴＲＵＣＴＩＯＮ (Backing)メニューのモードの設定にかかわらず、ペンから入力されるメロディー・ラインは、半音階（クロマチック・スケール）になります。

2，RECORDメニュー

(1) メロディー・ラインの入力

メニュー枠の灰色表示を右のイラストの欄に合わせ、SPACE BAR を押すと、欄は緑色表示に変わり、RECORDメニューに入ります。ミュージック・キーボードからメロディー・ラインの入力ができます。

【入力の方法】

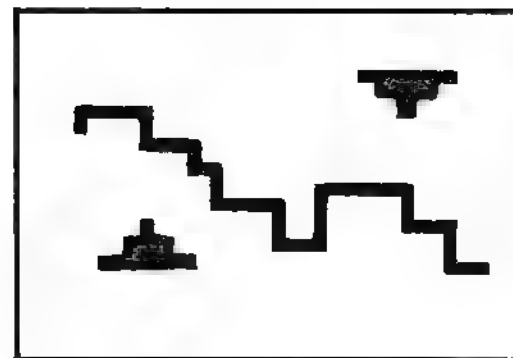
メロディー・ラインの入力を、ミュージック・キーボードの鍵盤から行ないます。

① SPACE BAR を押すと、指定したバンクの伴奏が流れ出します。伴奏に合わせて演奏を楽しんでください。弾いた鍵盤の音程がメロディー・ライン・パレットにそのまま入力されます。鍵盤を押している時間の長さで、音符の長さも入力されます。

② SPACE BAR を押さずに、ミュージック・キーボードの鍵盤を押すと、鍵盤の音程がモニターできます。ただし、入力はできません。

③ F 6 （PLAY SIZEモード）の機能は、キーボードによる録音の際にも作動します。この機能により、部分的な入力（パンチ・イン）を行なうことができます。

3, TRANSPOSEメニュー

(1) メロディー全体の音程変更

メニュー枠の灰色表示を右のイラストの欄に合わせ、SPACE BAR を押すと、欄は緑色表示に変わり、TRANSPOSEメニューに入ります。入力したメロディー・ライン全体の音程の変更をバンク単位で行ないます。

【音程変更の方法】

入力されているメロディー・ラインをカーソルキーで上下させることによって、メロディー・ライン全体の音程を変えます。下の例は、①のメロディー・ラインを②まで下げたものです。

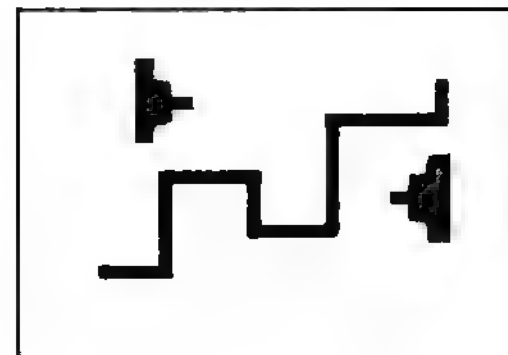
①▲を押すと音程は高くなり、▼を押すと低くなります。

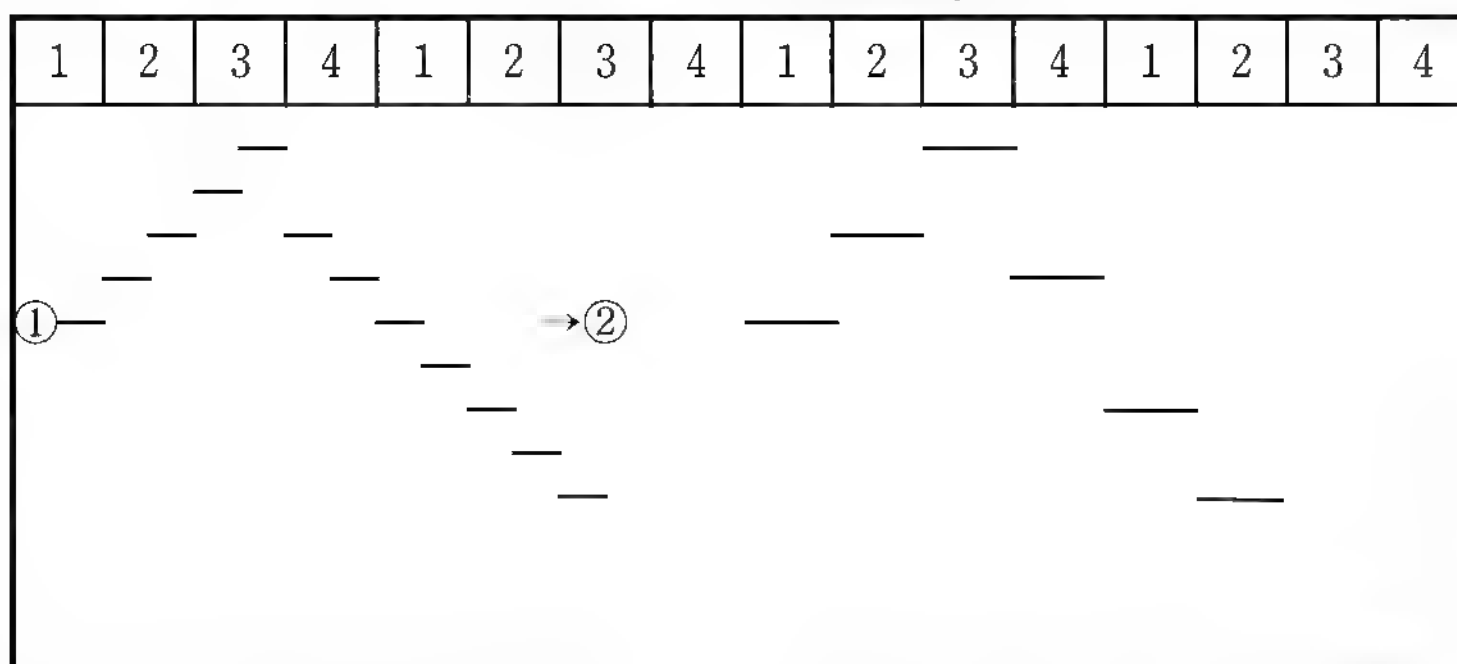
②▲や▼を押すごとに、音程は半音ずつ変化します。

③変更できる音程の幅は、上下各1オクターブの間です。だからカーソルキーを押し続けて止まったところが1オクターブ上または下の音程となります。

4，QUANTIZEメニュー

(1) メロディーの音長変更

メニュー枠の灰色表示を右のイラストの欄に合わせ、SPACE BAR を押すと、欄は緑色表示に変わり、QUANTIZEメニューに入ります。入力したメロディー・ラインの音長の変更をバンク単位で行ないます（メロディー・ライン全体のサイズは変わりません)。

【音長変更の方法】

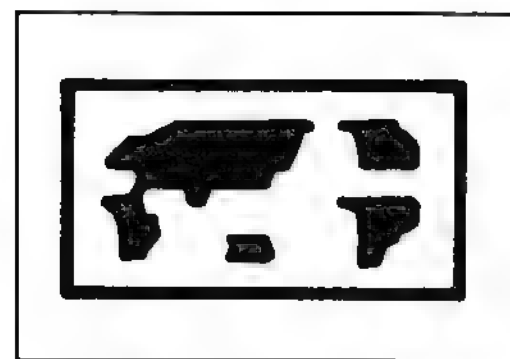
スコープ2の音符表示から INS や DEL キーで他の音符を選ぶことで、入力されているメロディー・ラインの音長を変えます。下の例は、①のメロディー・ライン（♪）を②（♩）に変えたものです。

① INS を押すと音長は短くなり、DEL を押すと長くなります。

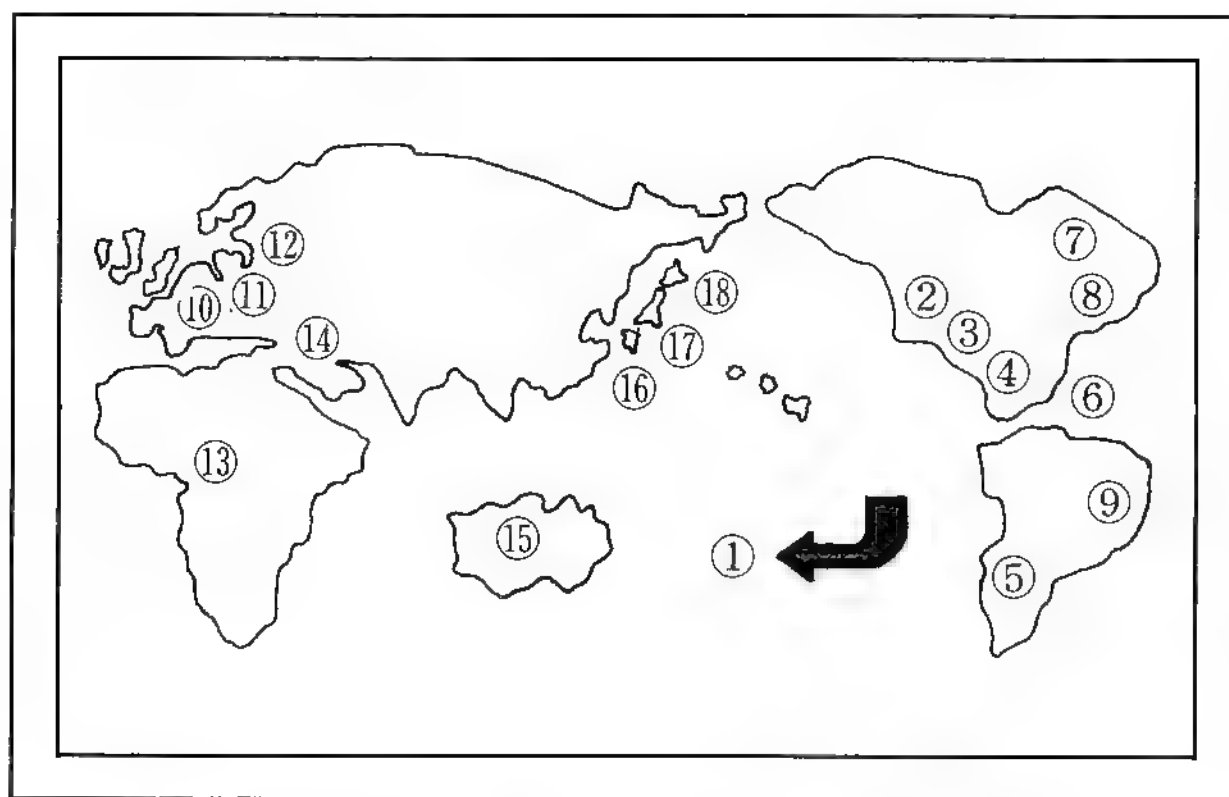
②音長の変更に伴い、メロディー・ライン・パレットに表示されているメロディー・ラインも変化します。

③音長を長くしたまま、1度QUANTIZEメニューから抜けた場合、その音長より短くすることはできません。

5, WORLD MAPメニュー

(1) 伴奏パターンの設定

メニュー枠の灰色表示を右のイラストの欄に合わせ、SPACE BAR を押すと、欄は緑色表示に変わり、WORLD MAPメニューに入ります。世界地図に点で示された地域の音楽を選び、その伴奏をバンクごとにセットします。

【伴奏変更の方法】

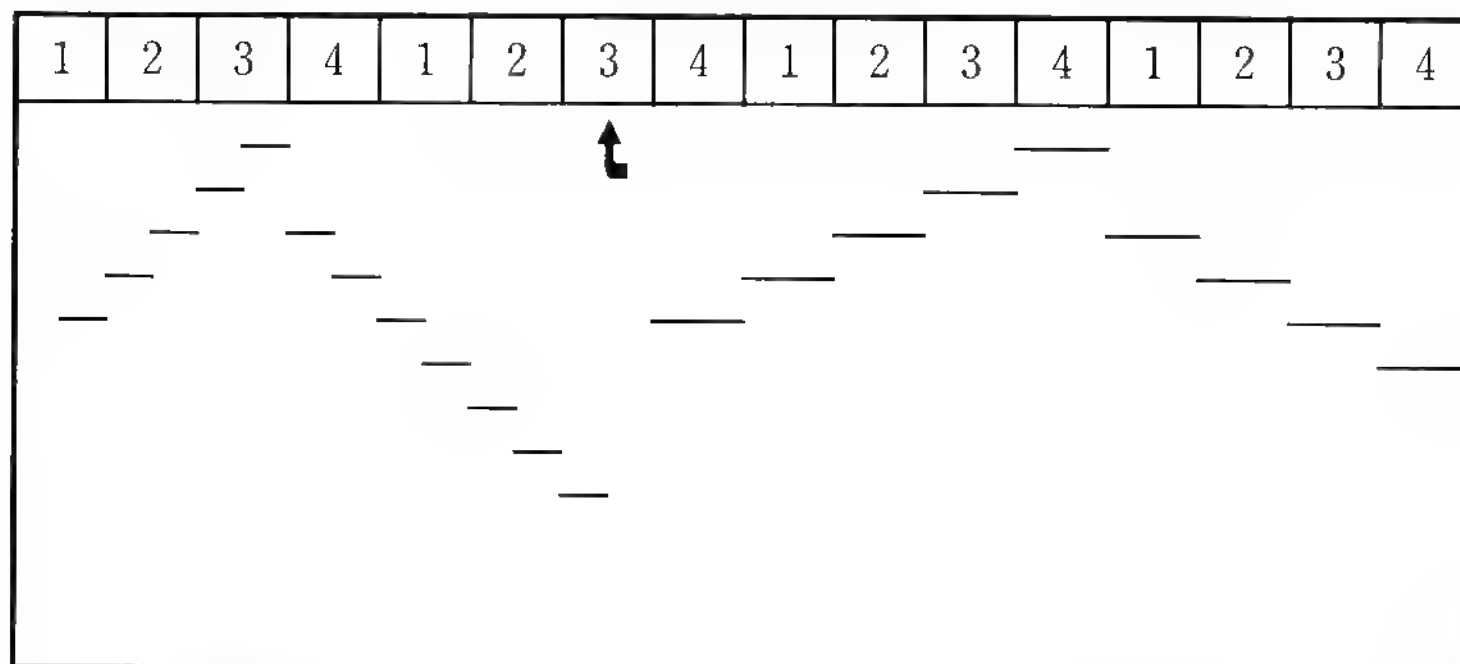
◀と▶のカーソルキーで、世界地図に表示されている ↵ を移動させて、SPACE BAR を押すと、点が示す地域に特徴的な音楽の伴奏がセットされます。

①伴奏は全部で１８種類あります。①波の音、②インディアンの太鼓、③ブルーグラス、④アメリカン・ロック、⑤タンゴ、⑥レゲエ、⑦ブルース、⑧ブギウギ（ビ•バップ)、⑨サンバ、⑩ボレロ、⑪フラメンコ、⑫カノン、⑬アフリカン、⑭アラビアン、⑮オーストラリアン、⑯沖縄民謡、⑰阿波踊り、⑱日本民謡です。

6，CHORDメニュー

(1) コードの設定

メニュー枠の灰色表示を右のイラストの欄に合わせ、SPACE BAR を押すと、欄は緑色表示に変わり、CHORDメニューに入ります。コードをセットできる状態になります。

【コード設定の方法】

コードは1拍ごとにセットでき、拍数表示部分の白い枠で囲まれた拍にコードが設定できます。白い枠は INS キーで左に、DEL キーで右へ移動することができます。また、白枠の下には ↑ が表示されて、その位置を明示します。

①コードの選択は、カーソルキーを使ってスコープ1に表示されるコード表示を変え、希望のコードが表示されたら SPACE BAR を押すと入力されます。

②上下のカーソルキーでコードの根音(こんおん)が変化し、左右のカーソルキーでコードタイプが変化します。

③ SHIFT を押すと、表示されているコード音を1拍分聞くことができます。

④キーの種類……キーの種類は以下の通りです。

C、C#、D、D#、E、F、F#、G、G#、A、A#、B

⑤コードの種類……コードの種類は以下の通りです（キーがCの場合）。

C、C6、C7、CM7、CSUS、C7－5、CAUG、CM*、CM!、CMX、Cm、Cm6、Cm7、CmM7、Cm－5、CDIM、Cm*、Cm!、CmX

CM*……BACKはCmajorのコード、BASSは根音（C）が4分音符で入力されます。DRUMはCONSTRUCTION（BACKING）のDRUMで設定したパターンがそのまま出力されます。

Cm*……BACKはCminorのコード、BASSは根音（C）が4分音符で入力されます。DRUMはCONSTRUCTION（BACKING）のDRUMで設定したパターンがそのまま出力されます。

CM!……BACKはCmajorのコード、BASSは根音(C)、DRUMはすべてのドラム音が32分音符と休符で1拍分が入力されます。この機能により、ブレイクのような効果を得ることができます。

Cm!……BACKはCminorのコード、BASSは根音(C)、DRUMはすべてのドラム音が32分音符と休符で1拍分が入力されます。この機能により、ブレイクのような効果を得ることができます。

CMX……DRUM音のみを出力します。ただし、コードはCmajorがセットされますので、PENCILメニューのHMモードで入力する場合のメロディー・ラインは、Cmajorのコード・トーンになります。

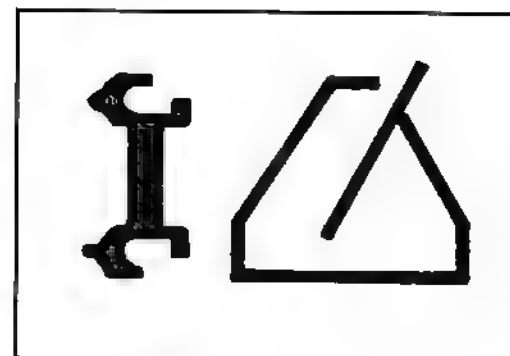
CmX……DRUM音のみを出力します。ただし、コードはCminorがセットされますので、PENCILメニューのHMモードで入力する場合のメロディー・ラインは、Cminorのコード・トーンになります。

＊“！”、“＊”、“X”などのコードは、CONSTRUCTION（BACKING）の設定とは無関係に機能しますので、ブレイクやエンディングなどの設定に使用することができます。

＊コード設定は、CONSTRUCTION（Backing）メニューのMODEがCHORDに設定されているときのみ可能です。

7，CON.(BACKING)メニュー

(1) バッキングの設定

メニュー枠の灰色表示を右のイラストの欄に合わせ SPACE BAR を押すと、欄は緑色表示に変わり、CONSTRUCTION（BACKING）メニューに入ります。
バッキングをセットできる状態になります。

【バッキング設定の方法】

バッキングのセットはスコープ1で行ない、カーソルキーで↵を移動し、設定するパラメータを選択します。パラメータにはMODE、SCALE、TEMPO、TIME、BACK、BASS、DRUMがあります。

BACKING			
MODE　：	CHORD	SCALE	
SCALE：	MAJOR		
TEMPO：		TIME：	4／4
BACK：			
BASS：			
DRUM：			

【MODE】

INS　DEL キーで、“CHORD”か“SCALE”を選択します。選ばれた方は、赤色で表示されます。この設定は、PENCILメニューで✎から入力される音に影響します。また、このメニューで設定するBACKとBASSのセットにも関係してきます。

【SCALE】

INS　DEL キーで選択します。このソフトにセットされているスケールは12種類で、スケール名とその音階は、P.32の一覧表を参照してください。

【TEMPO】

[INS] [DEL] キーで設定します。グラフの表示が長くなるほどテンポが速くなります。

＊ [TAB] ＋ [INS] [DEL] で、大きな幅でグラフを動かせます。

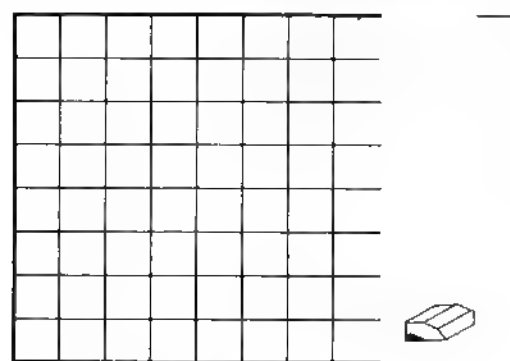
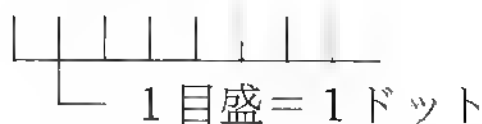
【TIME】

[INS] [DEL] キーで3／4と4／4を切り替えます。

【BACK】

①カーソルキーで↵をBACKに合わせます。

⇩

② [BS] 、 [SP] を押すと、右の白枠に1拍ごとの色変りストライプが表示され、入力ができる状態になります。また、プリセット・パターンのバッキング・データが表示されています。

＊CHORDモードのときはコード・トーン、SCALEモードのときはスケールが割当てられます。

③ [SP] を押すと ✎が右に移動し、線が書き込まれ演奏データになります。左右のカーソルキーで ✎を移動させると、線が書き込まれずに移動させることができ、間（ま）を設定できます。

④バッキングには、同時に4音のデータを入力することができます。上下のカーソルキーで✎を移動し、③の要領で入力してください。

⑤ [CLS] を押すと、✎が入力エリアのトップ（左端）に移動します。

⑥ [SHIFT] ＋カーソルキーで✎を動かすと、すでに書かれているデータ

を消すことができます。 SHIFT ＋ CLS を押すと、枠内に表示されているすべてのデータを消すことができます。

⑦ ESC を押すと、バッキングの入力モードから抜け出せます。

《ドットと音長の関係》

ＢＡＣＫエリアへの入力は、ドット単位で行ないます。

■ （１ドット）は、♪（３２分音符）です。

２ドット＝♪（１６分音符）	３ドット＝♪.（付点1･6分音符）
４ドット＝♪（８分音符）	６ドット＝♪.（付点８分音符）
８ドット＝♩（４分音符）	１２ドット＝♩.（付点４分音符）
１６ドット＝𝅗𝅥（２分音符）	２４ドット＝𝅗𝅥.（付点２分音符）
３２ドット＝𝅝（全音符）	

＊同じ音程が続く場合は、音符と音符の間にスペースを入れます。

悪い例……♪♪→ ■■■■ →♪として演奏される。

良い例……♪♪→ ■□■□ →♪♪（実際は♪ ♪ ）として演奏される。

＊ＢＡＳＳ、ＤＲＵＭのエリアへの入力も同様に行ないます。

【ＢＡＳＳ】

①カーソルキーで↵をＢＡＳＳに合わせます。

⇩

② ＢＳ ＳＰ を押すと、右の白枠に１拍ごとの色変りストライプが表示され、入力ができる状態になります。

③ベースには、１音のデータを入力することができます。カーソルキーで✐を移動し、ＢＡＣＫと同じ要領で入力してください。✐の高低で音程が決まります。

【ＤＲＵＭ】

①カーソルキーで↵をＤＲＵＭに合わせます。

② BS 、 SP を押すと、右の白枠に1拍ごとの色変りストライプが表示され、入力ができる状態になります。

③ドラムには、同時に5パートのデータを入力することができます。ドラムの場合は、下図のように白枠の下から順にドラム・セットの各音に対応しています。カーソルキーで✐を移動し、入力してください。

【スケール名とその内容】

①MAJOR

②MINOR

③PENTA-1

④PENTA-2

⑤OKINAWA

⑥ARABIAN

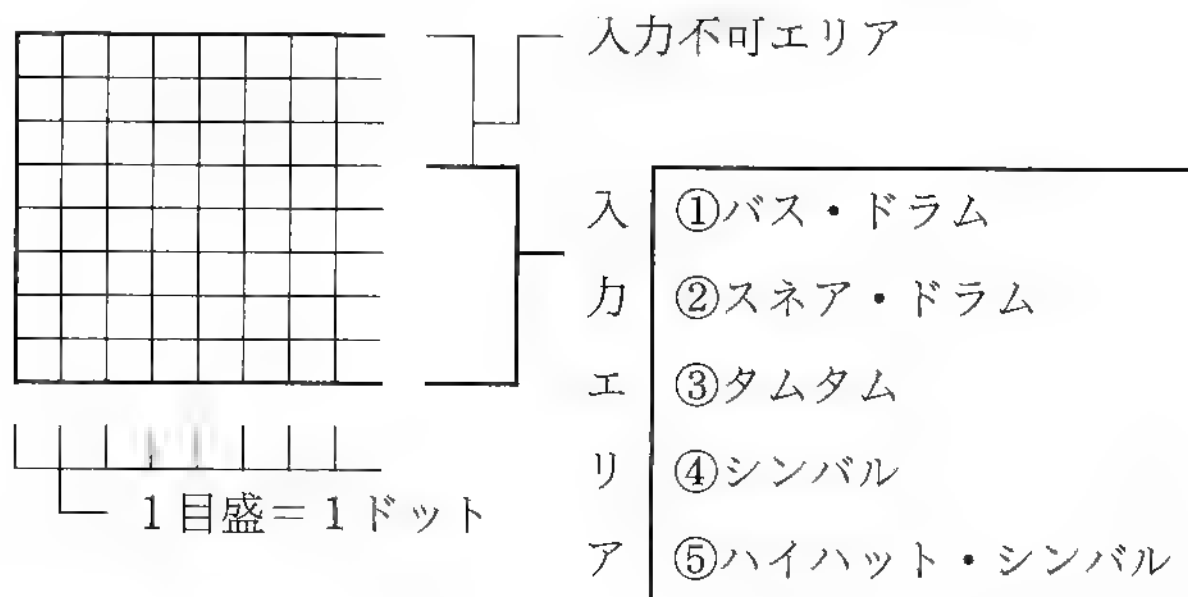
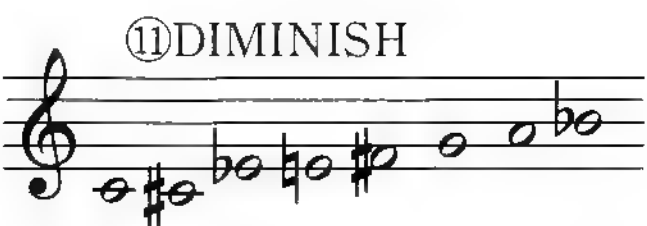
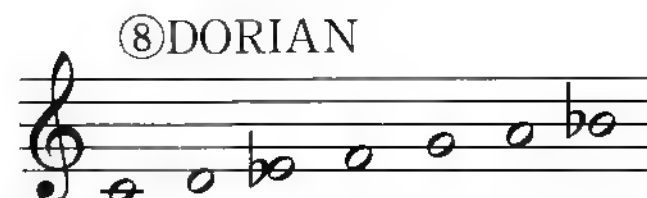
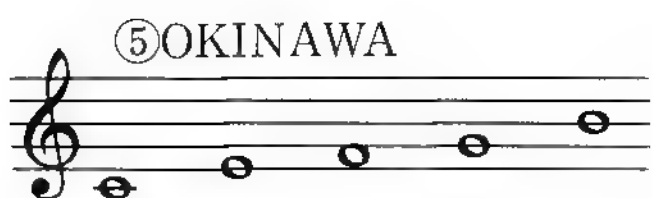
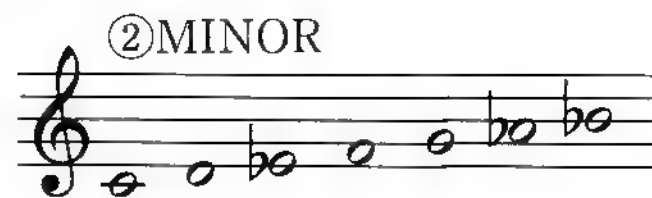
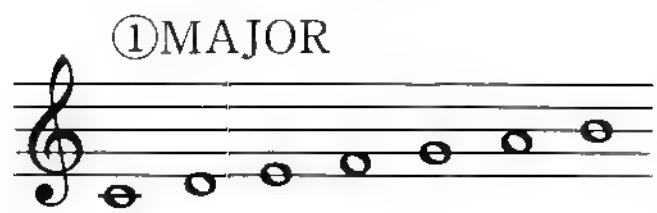
⑦SPANISH

⑧DORIAN

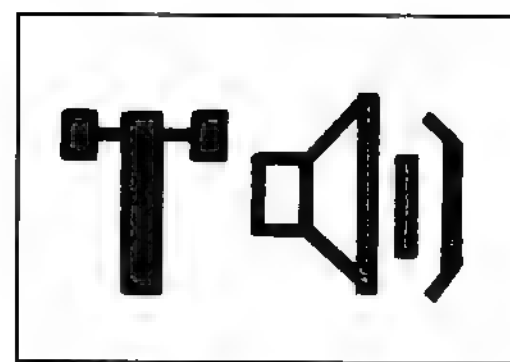
⑨MIXO-LYD

⑩WHOLE-TN

⑪DIMINISH

⑫BLUE-NT

8, CON.（SOUND）メニュー

(1) 音色・音量の設定

メニュー枠の灰色表示を右のイラストの欄に合わせ SPACE BARを 押すと、欄は緑色表示に変わり、CONSTRUCTION（SOUND）メニューに入ります。メロディー、バッキング、ベース、ドラムの音色と音量を設定します。

【音色・音量の設定の方法】

スコープ２の表示は、上下左右のカーソルキーで ↵ を動かせることと、INS で数字や音量が減ること、DEL で数字や音量が増えることを表わしています。これらのキーを使って、スコープ１の項目を設定します。

＊ TAB ＋ INS 、 DEL で、数字の増減や音量バーの増減が大きくなります。

カーソルキーで ↵ を移動し、設定するパラメータを選択します。パラメータにはMELO、BACK、BASS、DRUMがあります。

SOUND
MELO：
BACK：
BASS：
DRUM：
PM・DP NM AM・DP NM

【MELO】

①メロディ・ラインを演奏する音色を決めます。白枠に↵を合わせると、すでにセットされている６５音色から、好きな音色を選べます。

②右側の黒枠に ↵ を合わせると、メロディ・ラインの音量を変えられます。黄色のバーが左に寄れば音は小さく、右に寄れば大きくなります。

【BACK】

"MELO" における設定方法と同じです。

【BASS】

"MELO" における設定方法と同じです。

【DRUM】

①ドラムを演奏する音色を決めます。白枠に ↵ を合わせると、5つのパートからなる20種類のドラム音から、好きな音色を選べます。

②右側の黒枠に ↵ を合わせると、ドラムの音量を変えられます。黄色のバーが左に寄れば音は小さく、右に寄れば大きくなります。

【PM・DP】

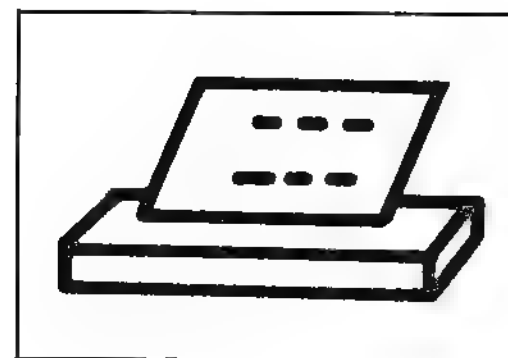
①音程にかかるビブラートを調節します。白枠に ↵ を合わせ、2種類のビブラートから選択します。"NM" は浅く、"DP" は深いビブラートです。

【AM・DP】

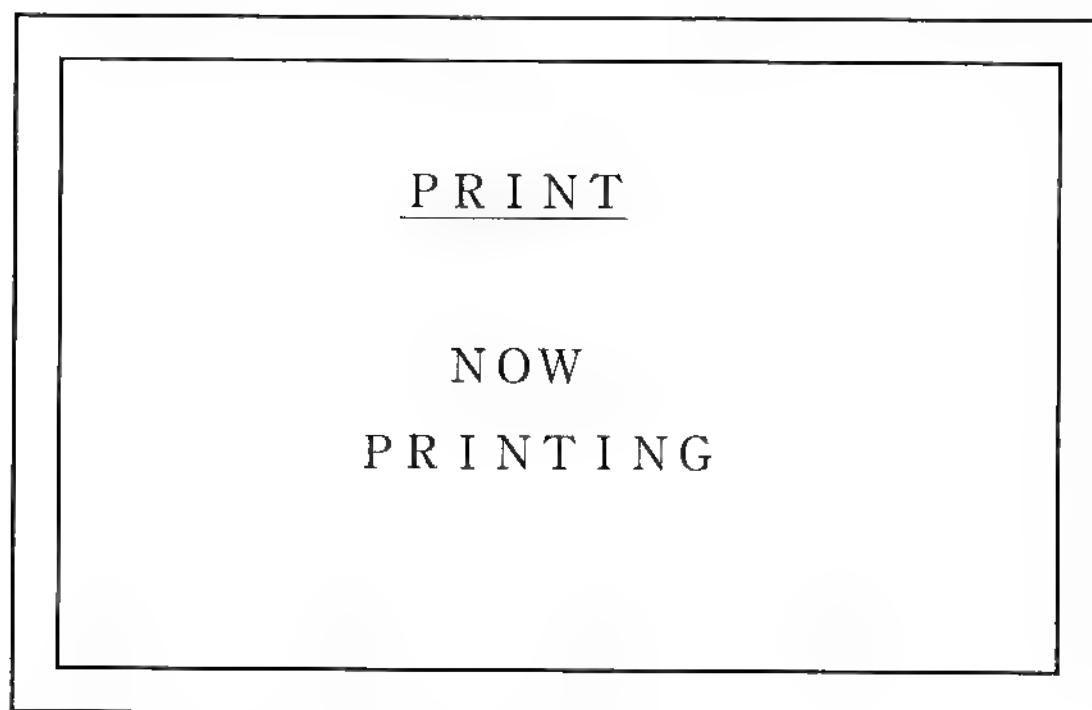
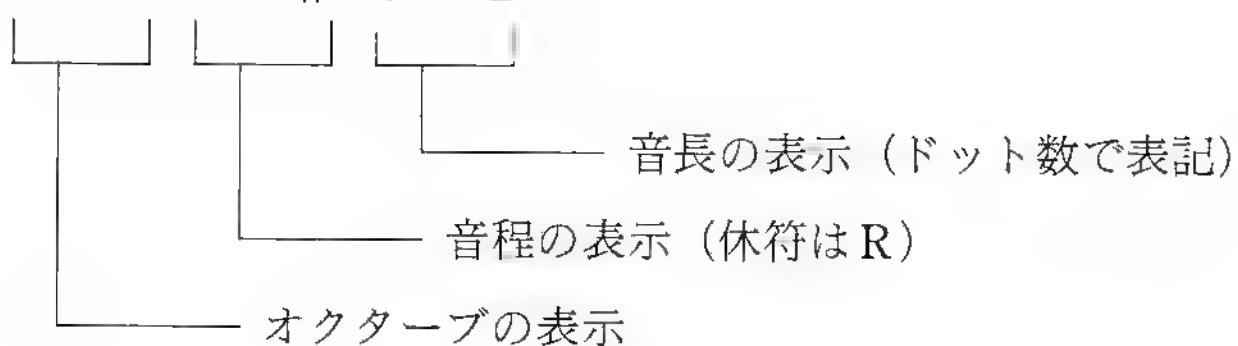
①音量にかかるビブラートを調節します。白枠に ↵ を合わせ、2種類のビブラートから選択します。"NM" は浅く、"DP" は深いビブラートです。

9, PRINTメニュー

(1) メロディー・ラインの印刷

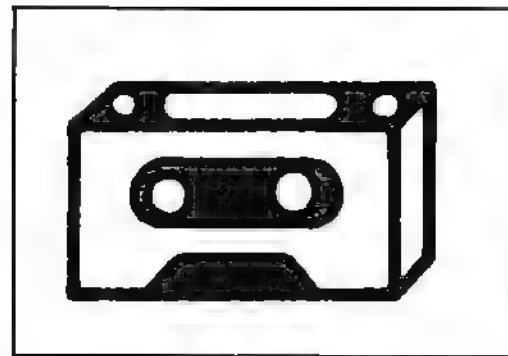
メニュー枠の灰色表示を右のイラストの欄に合わせ SPACE BAR を押すと、欄は緑色表示に変わり、PRINTメニューに入り、メロディー・ラインを、数字とアルファベットでプリンタから印字します

【プリントの方法】

①このメニューを選択する前に、プリンタをMSX本体に接続し、電源を入れておいてください。このメニューは、プリンタが接続されていないと無効です。

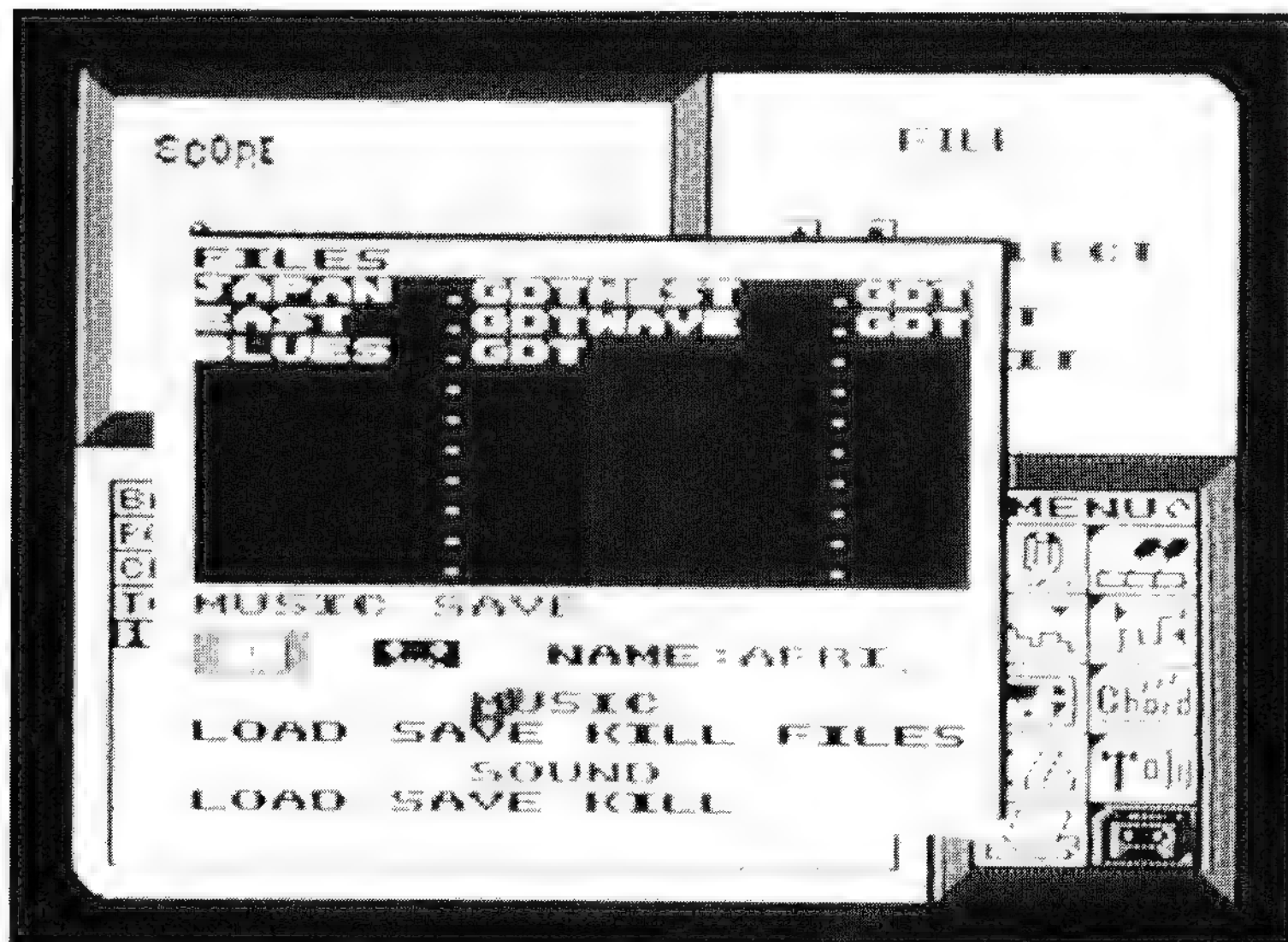
②メニュー枠の灰色表示を合わせ、 SPACE BAR を押すとすぐにスコープ2に下の表示がなされ、メロディー・ラインの印字が始まります。

③印字を中止する場合は、 CTRL + STOP を押してください。

10, FILEメニュー

(1) 曲や音色のロード、セーブ

メニュー枠の灰色表示を右のイラストの欄に合わせ SPACE BAR を押すと、欄は緑色表示に変わり、FILEメニューに入り、フロッピーディスクまたはカセットテープに、曲や音色を保存することができます。

【フロッピーとカセットの選択】

下の画面で、まず始めにフロッピーディスクへのセーブ／ロードを行なうDISKモードか、カセットテープへのセーブ／ロードを行なうTAPEモードかを選びます。（ ↵ を図に合わせ SPACE BARを 押す。）
DISKモードには、曲（MUSIC）のLOAD、SAVE、KILL、FILESと、音色（SOUND）のLOAD、SAVE、KILLがあります。TAPEモードには、曲のLOAD、SAVEと音色のLOAD、SAVE、の機能があります。

＊SOUNDを選ぶと“SOUND　PALETTE”で作られた音色データのロードとセーブができます。

(2) ＤＩＳＫモードの機能

【ＬＯＡＤ】……フロッピーディスクから曲や音色のロード（読み込み）を行ないます。

① ↵ をＤＩＳＫモードのＬＯＡＤに合わせ、 SPACE BAR を押すと、“ＭＵＳＩＣ　ＬＯＡＤ”または“ＳＯＵＮＤ　ＬＯＡＤ”と表示され、ＮＡＭＥエリアに文字が入力できます。

⇩

②ロードしたい曲や音色データのファイル名を入力します。誤って入力した場合は ＢＳ でその文字を消し、正しい文字を入力します。

⇩

③ RETURN を押すとロードが始まります。入力したファイル名がディスクにない場合は、“ＦＩＬＥ　ＮＯＴ　ＦＯＵＮＤ”と表示されます。ディスクが正しく接続されていない場合は、“ＤＩＳＫ　ＥＲＲ”と表示されます。

＊ロードを中止する場合は、 ESC を押します（ RETURN を押してしまうと ESC は機能しません)。

【ＳＡＶＥ】……フロッピーディスクへ、曲や音色のセーブ（書き込み）を行ないます。(初期化したデータ用ディスクを用意して下さい。)

① ↵ をＤＩＳＫモードのＳＡＶＥに合わせ、 SPACE BAR を押すと、“ＭＵＳＩＣ　ＳＡＶＥ”または“ＳＯＵＮＤ　ＳＡＶＥ”と表示され、ＮＡＭＥエリアに文字が入力できます。

⇩

②セーブしたい曲や音色データのファイル名を入力します（６文字以内の文字と数字。ピリオド(.）やマイナス(−）記号は使えません……ＢＡＤ ＦＩＬＥ　ＮＡＭＥが表示されます)。誤って入力した場合は ＢＳ でその文字を消し、正しい文字を入力します。

⇩

③ RETURN を押すと、セーブが始まります。データが多すぎてフロッピ

ーディスクにセーブできない場合は、“DISK　FULL”または、“TOO　MANY　FILES”と表示されます。フロッピーディスクにプロテクトがかかっていたり、正しく接続されていない場合は、“DISK　ERR”と表示されます。

＊セーブを中止する場合は、[ESC]を押します（[RETURN]を押してしまうと[ESC]は機能しません)。

【KILL】……フロッピーディスクにセーブされている曲や音色のデータを消します。

①↩をDISKモードのKILLに合わせ、[SPACE BAR]を押すと、“DISK　KILL”と表示され、NAMEエリアに文字が入力できます。

⇩

②削除したいデータのファイル名を入力します。誤って入力した場合は、[BS]でその文字を消し、正しい文字を入力します。

⇩

③[RETURN]を押すと削除が始まります。入力したファイル名がフロッピーディスクにない場合は、“FILE　NOT　FOUND”と表示されます。フロッピーディスクにプロテクトがかかっていたり、正しく接続されていない場合は、“DISK　ERR”と表示されます。

＊KILLを中止する場合は、[ESC]を押します（[RETURN]を押してしまうと[ESC]は機能しません)。

【FILES】…フロッピーディスクにセーブされている曲や音色データのファイル名を、表示する機能です。

①↩をDISKモードのFILESに合わせ[SPACE BAR]を押すと、曲と音色データのファイル名が表示されます。

⇩

②ファイル名が1画面に表示しきれない場合は、ファイル表示エリアの左

下にＮＥＸＴと表示されます。その場合はもう１度 SPACE BAR を押すと次の画面が表示されます。

⇩

③すべてのファイル名の表示が終ると、ＥＮＤと表示されます。

(3) ＴＡＰＥモードの機能

【ＬＯＡＤ】……カセットテープから曲や音色のロード（読み込み）を行ないます。

①↵をＴＡＰＥモードのＬＯＡＤに合わせ、 SPACE BAR を押すと、"ＭＵＳＩＣ　ＬＯＡＤ"または"ＳＯＵＮＤ　ＬＯＡＤ"と表示され、ＮＡＭＥエリアに文字が入力できます。

⇩

②ロードしたい曲や音色データのファイル名を入力します。誤って入力した場合は ＢＳ でその文字を消し、正しい文字を入力します。

⇩

③ RETURN を押すと、ロードが始まります（ファイル名を入力しないで RETURN を押すと、カセットテープの始めに書き込まれている曲や音色データがロードされます）。

ロードが始まると、画面には"ＬＯＡＤＩＮＧ＋ファイル名"が表示されます。

＊ロードを中止する場合は、 ESC を押します（ RETURN を押してしまうと ESC は機能しません）。

【ＳＡＶＥ】……カセットテープへ、曲や音色のセーブ（書き込み）を行ないます。

①↵ をＴＡＰＥモードのＳＡＶＥに合わせ、 SPACE BAR を押すと、"ＭＵＳＩＣ　ＳＡＶＥ"または"ＳＯＵＮＤ　ＳＡＶＥ"と表示され、ＮＡＭＥエリアに文字が入力できます。

⇩

②セーブしたい曲や音色データのファイル名を入力します（6文字以内の文字と数字。ピリオド(.)やマイナス(−)記号は使えません…BAD FILE NAMEが表示されます)。誤って入力した場合は BS でその文字を消し、正しい文字を入力します。

⇩

③ RETURN を押すとセーブが始まります。

＊セーブを途中で中止する場合には CTRL ＋ STOP を押します。

＊ RETURN を押す前にセーブモードから抜けだす場合は、 ESC を押します。

【ジョイ・スティック】

MUTOPIAは、ジョイ・スティック対応となっています。ジョイ・スティックを使用することにより、より自由にメロディーを書き込むことが可能になります。

ジョイ・スティックを使用する場合、スティックがカーソルキー、2つのボタンがそれぞれ SPACE BAR と SHIFT に対応することになります。

ご注意

■このフロッピーディスクは MSX のマークのついていないホームパーソナル・コンピュータでは使用できません。
MSX マークは株式会社アスキーの商標です。

■このフロッピーディスクは64ＫＢ以上のＲＡＭ構成の MSX システムでご使用下さい。

取扱い注意事項

■フロッピーディスクに、磁気を近づけないでください。
■フロッピーディスク面に、手を触れないでください。
■保管温度は、10℃～60℃に保管してください。
■使用後は、かならずパッケージに保管してください。

© 1987 MUSICAL PLAN LTD.
テクニカルライター　高沢　雅晶
発　　行　　東芝EMI株式会社

●品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不良がありましたら新しい製品とお取り替えいたします。それ以外の責任はご容赦下さい。
●製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。

東芝EMI株式会社 第II営業本部
〒107 東京都港区赤坂2-2-17
TEL.03(587)9145・9148